

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia memiliki berbagai pengertian. Dean (1996) menyatakan bahwa istilah multimedia berasal dari teater, yaitu pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung yang mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan (*Sofyan, F. A. dan Purwanto, A. , 2008:1*)

Selain itu multimedia juga diadopsi oleh dunia *game*, sampai saat ini media *game* interaktif dan *game online* sudah banyak dikembangkan. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia dan tentu ini akan sangat menarik bagi setiap orang terlebih anak-anak.

Dengan semakin banyak *game-game* yang dibuat sekarang ini penulis ingin menyajikan sebuah *game* yang berbeda dengan *game-game* yang lain dan tentunya menarik dan interaktif serta dapat melatih dan merangsang para pemain agar senang dan tidak cepat jenuh bermain *game* ini.

*Game* ini dibuat khusus dengan dengan boneka Chucky sebagai aktor utama pada *game* ini, yang kita tahu bahwa boneka chucky identik dengan boneka anak laki-laki menyeramkan yang suka membunuh orang-orang di sekitarnya dan setting menggunakan lingkungan sekitar yaitu latar dimana manusia sering berinteraksi biasanya sebagian orang takut untuk berada di tempat tersebut.

Grafis yang sederhana, namun pada tingkat yang sama banyak permainan *shooter* lainnya. Selain itu, visual kebanyakan latar gelap atau set waktu pada malam hari. Latar pada *game* ini juga mengikuti storyboard yang telah dibuat. *Background* yang baik harus memerhatikan detail, termasuk perspektif dan lighting yang disesuaikan dengan situasi pada adegan pada *game* (Suyanto, M. , dan Yuniawan, A. , 2006:89). Efek suara juga menambahkan sentuhan yang bagus. Itu semua datang bersama untuk menambahkan beberapa positif dan membuat permainan lebih baik. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan hiburan kepada seseorang sehingga dapat mengisi waktu saat mereka senggang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat *game* "Chucky Shooter" menggunakan flash ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Pembuatan *game* ini hanya sebagai sarana hiburan.
2. *Game* ini memuat satu macam permainan *shooter*, yaitu dengan menembak target yang telah disediakan.
3. Aplikasi ini minimal dapat dijalankan di komputer desktop bersistem operasi Windows XP.
4. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS6. Selain itu penulis juga menggunakan beberapa *software* multimedia lain, seperti Adobe Illustrator CS6, dan AIMP3 Audio Converter sebagai *software* pendukung.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai adalah membuat *game* "Chucky Shooter" menggunakan flash. Tujuan lainnya sebagai berikut:

##### **1.4.1 Internal**

Bagi peneliti itu sendiri adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

c. Mempelajari serta menggunakan *software* Adobe Flash CS6.

#### 1.4.2 Eksternal

Bagi pemain *game*, dengan dibangunnya aplikasi mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Dapat memberi hiburan bagi pemain dari *game* tersebut.
- b. Melatih atau menjadi ajang menguji nyali seseorang.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

#### 1.5.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer karena data yang dikumpulkan atau didapat langsung dari sumbernya. Dan melalui beberapa pengamatan.

Agar mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka peneliti mengambil beberapa metode pengumpulan data yaitu :

#### 1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini anak-anak dan para pemain *game* serta orang yang memiliki phobia hal mistis.

#### 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

### **1.5.2 Jumlah Data**

Jumlah data yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebanyak 15 orang. dalam hal ini dibutuhkan data acak berdasarkan kategori berdasarkan umur.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini menerangkan tentang konsep dasar Multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun. dan tinjauan umum pada anak-anak dan para pemain *game*.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan *Game* "Chucky Shooter" bagi semua kalangan umur dan para *gamer*.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

